PlayStation

Sid Meier's

CIVILIZATION



解説書

ASMIK

CONTENTS

解説編

ゲームスタート・・・・・・・・・・2
マップ画面とメインメニュー・・・・・・・・・・4
都市のはたらき・・・・・・・・・・7
建造物と七不思議・・・・・・・・・・11
ユニット・・・・・・・・・・12
外交と貿易・・・・・・・・・・22
貨幣の効果・・・・・・・・・・29
革命と政治・・・・・・・・・・32
市民と幸福・・・・・・・・・・34
技術の開発・・・・・・・・・・38
環境汚染と温暖化・・・・・・・・・・40
宇宙船と移民・・・・・・・・・・42
イベント・・・・・・・・・・44
栄誉の殿堂・・・・・・・・・・47

攻略編

シヴィロペディア・・・・・・・・・・50
Q&A・・・・・・・・・・54
皇帝からのアドバイス・・・・・・・・・・61

デザイナーズノート・・・・・・・・・・64

資料編

ユニットリスト・・・・・・・・・・66
建造物リスト・・・・・・・・・・69
宇宙船部品リスト・・・・・・・・・・71
七不思議リスト・・・・・・・・・・72

索引・・・・・・・・・・75

COLUMN

古代文字のはなし・・・・・・・・・・28
自動車社会の夜明け・・・・・・・・・・37

★はじめてプレイされる方は、別紙「イントロダクションガイド」を先にお読みください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 5~8ブロック

SLPS 00336


解説編

ゲームスタート

新しくゲームをするときは[Start]を、前の続きからゲームをするときは[Continue]を選ぶ。[Hall of Fame](栄誉の殿堂)を選ぶと過去の成績を見ることができる。

惑星の環境

新しくゲームをするときには、舞台となる惑星(世界)を決めなくてはならない。惑星には現実の地形とほぼ同じ「地球型の惑星」と、プレイヤーが設定をして架空の世界をつくる「未知の惑星」の2つがある。
未知の惑星の場合は、プレイヤーが自分で設定するなら[環境設定]か、コンピュータにまかせるなら[オート設定]を選べる。



○環境の決め方
方向キーで項目を選び○ボタンを押すとサブメニューがでるので、そのなかから決める。すべての設定を決め[決定]を選ぶと世界がつくられる。

■陸地－マップに占める陸地の割合が決まる
■気温－寒冷だと凍土が、高温だと密林が多くなる
■気候－乾燥だと砂漠が、湿潤だと沼地が多くなる
■年齢－30億年だと険しく、50億年だと全体的になだらかな地形になる

難易度

プレイの難易度は、やさしい「族長」からとても難しい「皇帝」の5レベルに分かれている。難しいレベルになるほど、いろいろな条件がプレイヤーにとっては厳しく、コンピュータに有利になるように変わっていく。



文明の数と民族

文明数とは、自国とコンピュータのあつかうライバル民族(国)を含めた数である。多くなるほど接触する機会も増え競争も激しくなるが、コンピュータ同士で滅ぼし合ったりもするので、文明数が多いから難しくなるわけではない。
次で決める民族はプレイヤーの民族のこと。14種類から好きなものを1つ選ぶ。このとき指導者名と民族名は自由に変えることができる



○改名のしかた
方向キーで文字の種類と言葉を選ぶ。L1ボタン、L2ボタン、R1ボタン、R2ボタンを押すと文字の種類をすぐに選べる。[←]か△ボタンで1文字消去。[決定]を選ぶとその名前に決まる。また□ボタンを押せばすぐに[決定]を選ぶことができる。

マップ画面とメインメニュー

マップ画面とはゲームの基本となる画面で、ここでカーソルを動かしてユニットや都市を選び命令をだす。

1 マップ画面

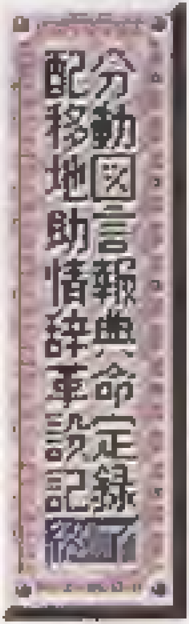


◎ステータスウインドウ

❹指導者名：スタート時に決めた指導者名　❺国名：スタート時に決めた国名　❻年代：現在の年代。B.C（紀元前）もしくはA.D（紀元後）で表される。1ターンは時代によって変わり1～20年　❼国庫：現在使える金額　❽研究：現在開発中の技術の進みぐあいを表し、光ると完成間近　❾人口：プレイヤー国の総人口　❿配分：現在の娯楽（贅沢品の生産）、税金、科学（技術開発）の分配の割合　⓫太陽（ドクロ）：現在の環境汚染の状態を表す

2 メインメニュー

マップ画面でユニット・都市以外の場所を選んだときに現れるメニューで、交易の配分率をきめたり、ゲームの設定・セーブなどができる。



■配分　すべての都市の交易の配分率を変えるときに選ぶ。方向キーの上下で項目を、左右で割合を選べる。

娯楽：住民の不満を解消する贅沢品をつくる割合［→P.35］
税金：プレイヤーの国庫の金になる税金の割合
科学：技術開発に関係する知識の割合（→P.38）

■移動　すばやく都市に移りたいときに選ぶ。リストから選ぶとカーソルがすぐ移動する。

■地図　選ぶと現在わかっている範囲の世界を表示する。囲みを方向キーで動かし、○ボタンを押すとその範囲に画面が切り替わる。L1ボタン・R1ボタンを押しながら方向キーを動かすとカーソルは動かず下のマップがスクロールする。

■助言　自国の各種の状況を知りたいときに選ぶ。

都市：各都市の人口や生産状況がわかる
軍事：ユニットの種類や数などがわかる
外交：自国や大使館があるほかの国の状況がわかる
内政：各都市の民衆と建造物の状態がわかる
財政：いまの収支と次の技術の完成にかかるターン数がわかる
［収入一覧］：各都市が生産している「贅沢品・税金・知識」の数を表示
［支出一覧］：都市にある建造物の「数・維持費の合計」を表示
科学：研究開発している技術の達成度とすでに開発した技術がわかる

■情報 プレイヤーのいまの得点や国の状態を知りたいときに選ぶ。

七不思議：世界に存在する七不思議のリスト
5大都市：世界各地の都市から発展している上位5都市を表示
現在得点：現在のプレイヤーの得点を表示
国勢統計：政府支持率やGNPなど自国の状態を表示
宇宙船：他国も含めた建造中の「宇宙船」についての情報を表示

■辞典 ゲームにでてくる科学技術、建造物、七不思議、軍事ユニット、政治形態についての情報はここで調べられる。

■革命 革命をするときに選ぶ。革命をすると政治形態が選べる。(→P.32)

■設定 プレイ中の各種の設定を決めることができる。○ボタンを押すと□にチェックが付き選んでる状態になる。×ボタンでメニューにもどる。

簡易アドバイス：コンピュータからアドバイスを受けるかどうか
ターン終了確認：ターン終了を自分でするかしないか
アニメーション：アニメーションを見るか消すか
サウンド：BGMを聞くか消すか
敵の移動表示：敵のユニットの動きを表示させるかさせないか
シヴィロペディア：技術の発見のときに辞典を表示させるかどうか
ウインドウ：すぐに消えるかどうか

■記録 「保存」を選ぶといまの状態でゲームを記録する。次に始めるときにスタート画面で「Continue」を選ぶと、この状態からゲームが始まる。「読み込み」はすでに保存してあるゲームの続きをプレイするときに選ぶ。

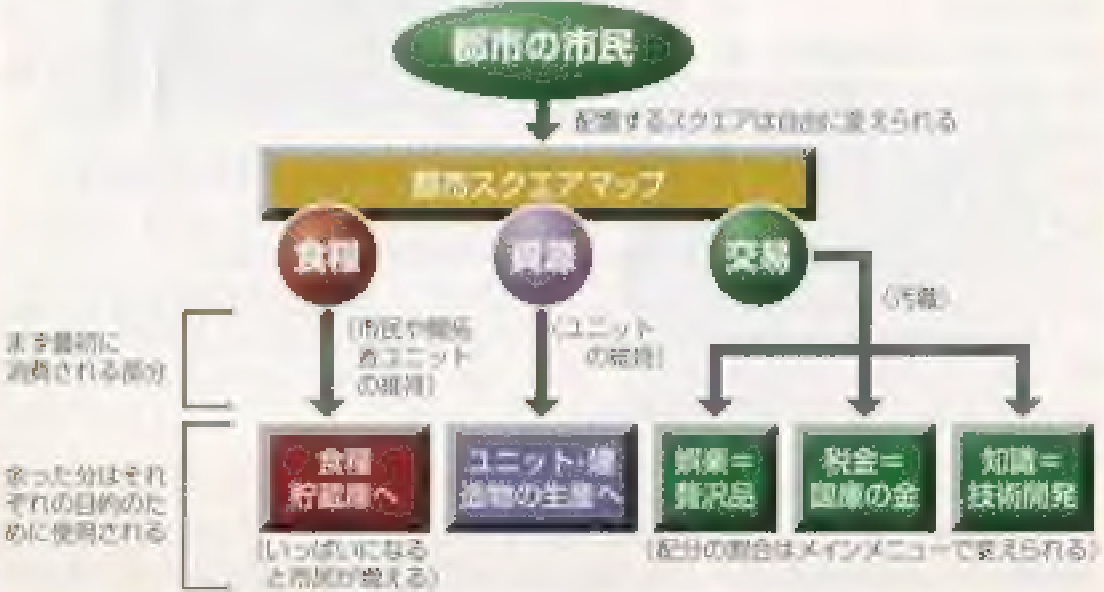
> **注意** 1つのゲームデータに保存には5ブロックを使用する(実績の殿堂があると+1ブロック)。だから、まだ使ってないメモリーカード1枚には2ゲームまで保存できる。

都市のはたらき

都市はこのゲームの中心となるもので、都市を成長させ繁栄させることは勝利への近道だ。プレイヤーはここで説明する都市の活動をよく知り、いかに早く大きくするかをつねに考えよう。

1 生産のしくみ

開拓者ユニットから都市ができると、周辺地域（都市スクエアマップの範囲）に市民が配置されて食糧、資源、交易の生産が始まる。そしてその3品目から、さらに市民、ユニット・建造物、新しい技術などが生み出されていく。

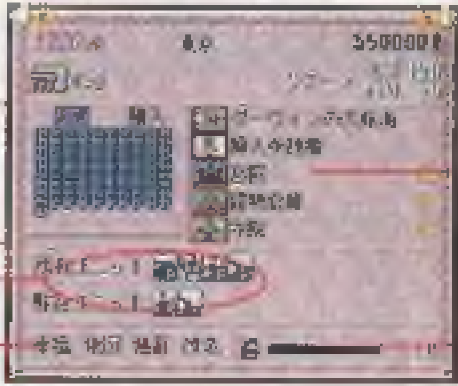


2 都市画面

都市の内部を表す画面。ユニット・建造物生産画面とスクエアマップ画面の2つがありL1ボタン・R1ボタンで切り替えられる。画面内の[変更]などのコマンドへは方向キーで移動できる。

①ユニット・建造物生産画面

ユニットや建造物についての決定をする画面。



❶いま生産中のユニット・建造物と、完成までのターン数、生産に必要な資源数とあといくつ必要か(残り)を表示。

❷その都市にある建造物の一覧。横の金マークは、その建造物が売却可能なことを示す。

❸いま生産中のユニット・建造物に使われた資源の総数。赤い線まで貯まると完成する。

[変更]:生産中のユニット・建造物をほかのものと変えるときに選ぶ

[購入]:生産中のユニット・建造物を金を払ってすぐ完成させるときに選ぶ

❹[所有ユニット]は都市が管理しているユニット。[駐在ユニット]はいまその都市にいるユニット。ユニットの横に表示される資源や食糧のマークは、その数だけユニットが消費してることを示す。

❺都市の汚染状況がここに棒グラフで表示される(→P.41)

❻そのほかのコマンド

[幸福]:建造物などによる市民の状態の変化を表示する

[地図]:世界地図のどこに都市があるかを表示する

[情景]:都市の風景が見られる　　[改名]:都市名を改名できる

スクエアマップ画面

地形スクエアマップ

…することができる

から引かれる

「必要」が都市全体の需要数

生産ステータス

次のターンの生産状況を示す

いれば不足していることを示す。

えてしまったことを示す

交易によって作られるそれぞれ

その都市が貿易路を結んだ都市と



食糧貯蔵庫が空っぽのときに食糧が不足すると開拓者や人口(市民)が1つ減る。また資源が不足するとユニットが1つ消えてしまうのだ。

[illegible]

1 都市周辺の地形の改良

[illegible]
などの生産物が増える。(→P 29)

2 生産に関係する建造物

[illegible]

3 よりよい政治形態

スタート時の専制政治では [illegible] →P 33

4 [illegible]

[illegible]
自動的におこる

七不思議のなかにも生産力をアップさせる「アポロ巨像」や「フーバーダム」がある。
市民をスペシャリストにすると贅沢品、税金、知識のどれかの数を上げることができる
裁判所をつくるとその都市の汚職を50%減らせる

建造物と七不思議

建造物を建てると、生産をアップしたり、不幸な市民をなくしたり、災害などから都市を守ることができる。ただその効果はあくまでも都市だけ。それに対して七不思議はプレイヤーに大きな利益をもたらす特別なものである。



建造物の売却のしかた

とはできない

ユニット

ユニットは、未知の地形の探検、都市の防衛、ライバル国との外交や戦争など、ゲーム中のあらゆるシーンで活躍する。それぞれの特長をよく知ったうえで、目的にあったユニットを無駄なく生産するようにしよう。

[illegible]

[illegible] る範囲がわかる。

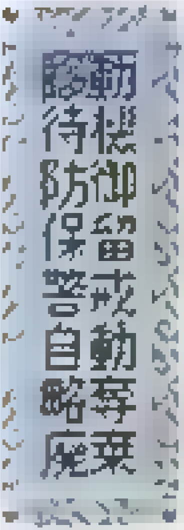
1 軍事ユニット

[illegible] ある。

2 特殊ユニット

[illegible]

[illegible]



■移動 [illegible]

■待機（W） [illegible]

■防御（F） [illegible]

■保留（W） [illegible]

■警戒（S） [illegible]

■自動 [illegible]

■略奪 [illegible]

■所要 [illegible]

■開墾 [illegible]

■上陸 [illegible] ットだけが選べる。

●これらは開拓者ユニットだけに表示される命令

■都市 [illegible]。選ぶとそのスクエアで開拓者は都市に変わる。

■改良 [illegible] 倍になる

■伐採 [illegible] ターンかかる

■鉱坑 [illegible]

■道路・鉄道 [illegible]

効果がある。

■平地・草地・森林 [illegible]

■開発 [illegible]

■浄化 [illegible]
元の地形に戻る。

ユニットは移動力を使ってマップ上を移動する。あるスクエアへ入るのに必要なポイントは地形によって違う。たとえ移動力が余っていても、そのスクエアへ入るためのポイントが [illegible] ときは、そこで移動は終わりとなり [illegible]

行動の順番

[illegible]

[illegible] 選ぶことができる

● [illegible]

[illegible] 使ってマップ上で選ぶ。またユニット [illegible]



● [illegible]

[illegible]

メインメニューに「終了」がでてないときは、まだ行動できるユニットが残っている証拠。ユニットを途中でとめたいときは、×ボタンで移動をキャンセルして「保留」や「待機」などをメニューから選べばいい。

2 地形の影響

[illegible]

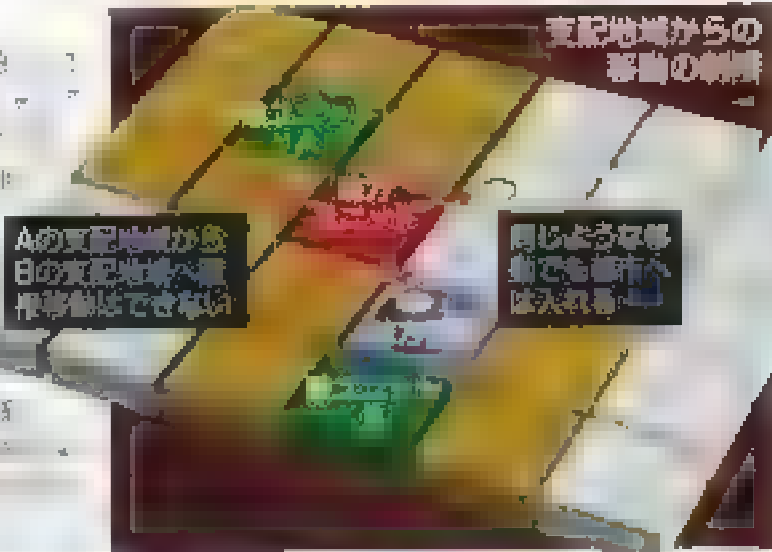
1スクエア1ポイントで移動する。

[illegible]

3 移動の制限

[illegible] 2ターンで目的の都市か航空母 [illegible]

[illegible]



● 海上輸送

[illegible]を輸送できるのは[illegible]4種類のみ。航空ユニットを輸[illegible]のは航空母艦だけである

●[illegible] 陸[illegible]自動的に乗船する。

●上陸 陸[illegible]上陸は許されない



あるユニットが敵のユ[illegible]

まう

地形や建造物の効果

[illegible]

ユニットの状態

[illegible]

●移動力

[illegible]移動力が1より少ないと[illegible]きるが攻撃力は下がってしま[illegible]その移動力分だけ連続[illegible]攻撃機のみ1[illegible]撃できない



●防御態勢 [illegible]から防御態勢[illegible]50%[illegible]する。
[illegible]

●ヘイブン [illegible]ットとなり名前の[illegible]プする。また戦闘で勝ったとき[illegible]

3 防御側が2ユニット以上のとき

[illegible]

4 都市への攻撃

[illegible]

5 タイプの違うユニットへの攻撃

[illegible]

●海岸への攻撃

[illegible]
ットは消えてしまう。

●爆撃と空中戦

[illegible]

6 特殊な攻撃

[illegible]

●核攻撃

[illegible]

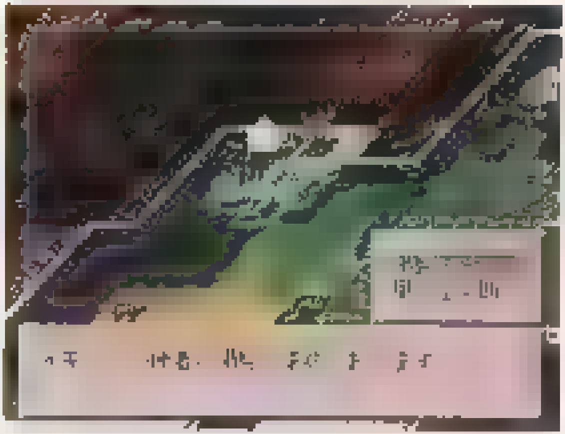
●買収

[illegible]

外交と貿易

世界中には、プレイヤーのライバルとなる指導者に率いられた文明がいくつもあり、彼らと接触することで外交や貿易をすることができる。しかし、それがつねに利益を生むかどうかは、すべてあなたの外交手腕にかかっているのだ。

[illegible]





1 交渉の内容

[illegible]の関係、その指導者が[illegible]的か平[illegible]いろいろ変わってくるが、だいたい次のような提案や要求がなされる。

●技術の交換を[illegible]か、教えないか

[illegible]

●我々の味方となる[illegible]か、同盟と戦争を[illegible]か

[illegible]との平和条約を破棄して[illegible]
[illegible]同盟条約を結ぶよう誘われる。

●貿易を禁止するぞ、大使館を閉鎖するぞ

[illegible]
平和条約を要求する。

●我々と平和条約を結ぼう

相手と平和条約を[illegible]よう提案してくる[illegible]
[illegible]金を要求される。

2 イエスかノーか

[illegible]

されすぐ戦争に突入する。



指導者と戦略



■外交

■戦略

■技術





















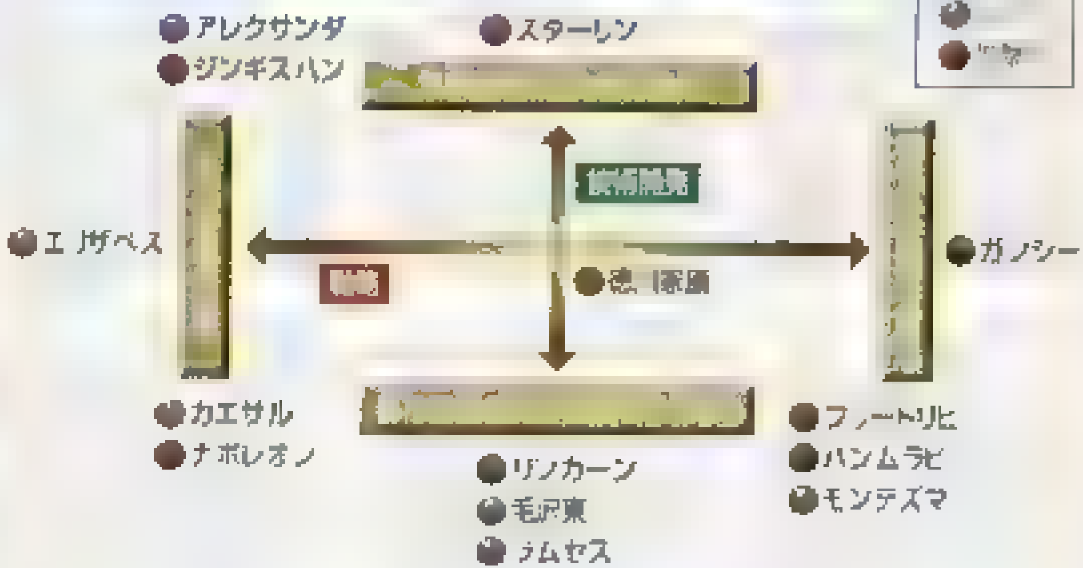




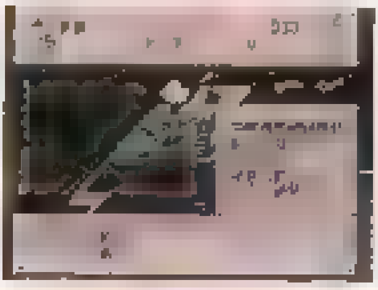


大使館があれば相手の国の情報を見ることができる
技術交換では プレイヤーが選ぶ技術は選べない

■ライバルの傾向



4 外交官



大使館を創設する

都市を調査する [illegible]

技術を盗む [illegible]

破壊活動を行う [illegible]

革命を扇動する [illegible]ほど金額は安し

国王と謁見する [illegible]

外交官は[illegible]
その金額は[illegible]ユニットほど安くなる(→P.21)

[illegible]



[illegible]せ、メニューから[illegible]ばれる。[illegible]

[illegible]都市にもらえる[illegible]ごとに[illegible]
都市から抜ける[illegible]

[illegible]早めることができる[illegible]キャラバンは[illegible]

外交官とキャラバンだけは敵の支配地域に関係なくどこにでも移動できる

COLUMN

「古代文字のはなし」

人類が文字という「記号」を発明してから約5000年。[illegible]を表す単純なものだったが、BC3000～2000年ころには粘土にアシを押しつけて書くメソポタミアの楔形文字や、石に刻まれた有名なエジプトの象形文字(ヒエログリフ)、最古の漢字である中国の甲骨文字など世界各地の文明が、つぎつぎと複雑な文字を使うようになっている。



古[illegible]関する[illegible]有名なのは、エジプトのロゼッタストーンの解読だろう。この石版が解読されるまでは、ピラミッドや建物の壁に刻まれた象形文字はまったく読めなかった。いまわたしたちがエジプト文明の壮大な歴史を知っているのも(もしかしてこんな文明ゲームができたのも)、すべて偶然発見されたこの1枚の石版のおかげである。

地形の効果

地形は都市の生産やユニットの移動、戦闘に大きな影響がある。地形の効果をよく考えて適切な場所に都市やユニットを配置しよう。

[illegible]

[illegible]

地形を改良して生産アップ

[illegible]アップする。改良には次の4種類がある。

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

地形そのものを変える

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]

地形の略奪や汚染の浄化

[illegible]
船ユニット以外）でもできる。

改良などのしかた

[illegible]

[illegible]

[illegible]
ポイントで移動できる。

[illegible]

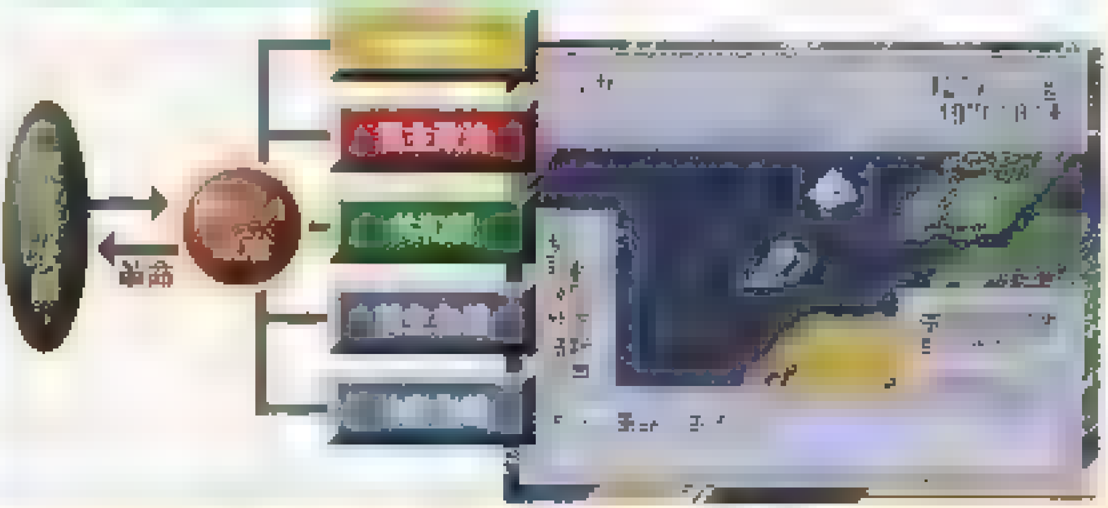
[illegible]

マップ画面で[illegible]ボタンを押すと、カーソルの指している地形の情報を参照できる
DF＝防御効果　mp＝入るのに必要な移動ポイント

極地	2		なし	不可	不可	効果なし	アザラシ 🌱🌱	
凍土	1		🌱	不可	不可	効果なし	トナカイ 🌱🌱	
平地	1		🌱🛡	+🌱	不可	+⚡	馬 🛡🛡	森林化
草地	1		🌱🌱	+🌱	不可	+⚡	[illegible] 🛡	森林化
森林	2	1.5倍	🌱🛡🛡	不可	不可	効果なし	[illegible] 🌱🌱	平地化
丘陵	2	2倍	🌱	+🌱	+🛡🛡🛡	効果なし	石炭 🛡🛡	
山岳	3	3倍	🛡	不可	+🛡	効果なし	金鉱 [illegible]	
河川	1	1.5倍	🌱🌱⚡	+🌱	不可	効果なし	[illegible] 🛡	
沼地	2	1.5倍	🌱	不可	不可	効果なし	[illegible] 🛡🛡🛡🛡	[illegible]
砂漠	1		🛡	+🌱	+🛡	+⚡	オアシス 🌱🌱🌱	
密林	2	1.5倍	🌱	不可	不可	効果なし	宝石 ⚡⚡⚡⚡	[illegible]
海洋	1		🌱⚡⚡	不可	不可	不可	魚 🌱🌱	

革命と政治

政治形態はその国の生産力や外交を左右する重要な要素だ。スタートの時は「専制政治」となっているが、革命をおこすと新しい政治形態を選ぶことができる。



共和制

民主主義

共産主義

七不思議のピラミッドをつくれば、技術開発に関係なくどんな政治形態でも選べるようになり、革命をしても無政府状態を経ないですぐ新しい政治を選べる。

各政治形態での生産額については、マップ画面でXボタンを押すとでる地形表でも確認できるぞ

市民と幸福

領土拡張や建造物の生産ばかりが指導者の務めではない。都市に住む市民の不満をよく知り、それを解消する政策を立て、暴動がおきないようにすることも賢い指導者の条件だ。

[illegible]

[illegible]

[illegible]の数が多くなると[illegible]「都市で暴動」が発生する。

不幸になる理由

[illegible]

[illegible]航空ユニットを生産すると[illegible]生する。1ユニットにつき[illegible]主制は1人、民主主義は2人。

暴動の発生

不幸な市民の数[illegible]

[illegible]はなし[illegible]

[illegible]



[illegible]

1 [illegible]

[illegible]

2 [illegible]

[illegible]

3 攻と防御とユニット

[illegible]
ことができる（3 [illegible] ットま

4 エンターテイナー

[illegible]

市民のなかで生産のため [illegible] 都市スクエ [illegible] とは区別されて [illegible] 働きをする



スペシャリストの役割

[illegible]

■エンターテイナー [illegible] 2つ増える

■税金収集人 [illegible]

■科学者 1人いると知識が [illegible] 増える

都市の暴動を鎮める一番早い方法は、スクエアの市民をスペシャリストのエンターテイナーに変えてしまうことだ。
原子力発電所のある都市で暴動がおこるとメルトダウンがおきる可能性あり

COLUMN

「自動車社会の夜明け」

[illegible]

[illegible]過ぎなかった。

[illegible]

技術の開発

都市の成長、ユニット・建造物の生産とならんで、このゲームの重要なポイントとなるのが技術の開発による文明の進歩。新しい技術はあなたの国をかならず繁栄させるだろう。

■[illegible]

[illegible]告がでる。

■技術の発達のルール [illegible]かめよう。

■開発のスピードアップ [illegible]

科学者で得られる知識は、科学の配分がたとえ0でも手に入る

スタートの時にはすでにいくつかの技術をもっているが、これは選んだ文明によって変わってくる。また、ゲームの途中ではインディアンの遺跡を探索すると、また新たな技術が手に入ることもある。
このほかにも外交での交換や外交官を使って技術を盗むことで、ほかの国から新しい技術を手に入れることができる。

新しい技術ができるといろいろなことがおこるが、なにがおこるかはつくった技術による。

- 新しいタイプのユニット、建造物、七不思議が生産可能になる
- 新しい政府形態が選べる
- 一部の古いタイプのユニットが生産できなくなる
- 建造物や七不思議の効果がなくなる

いまつくっている技術がなにか、どのくらい研究が進んでるかは、メインメニューの「情報」の「科学」や「財政」で確かめることができる。
次の技術を選ぶ画面で?ボタンを押すと選んでいる技術の解説がでる。
七不思議の王立図書館やダーウィンの大航海をつくると新しい技術がすぐ手に入る。

環境汚染と温暖化

都市が発展してくると、新しい問題として「環境の汚染」があがってくる。汚染は生産力を低下させる「公害」をおこしたり、もっと悪い結果である「惑星の温暖化」にも結びつくので、決して無視はできない。

[illegible]

[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]

[illegible]スクエアの「浄化」は[illegible]できる。[illegible]

[illegible]環境にやさしい建造物[illegible]をつくる[illegible]

浄化のしかた [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]による公害も[illegible]浄化できる。

■メルトダウン [illegible]のスクエアが汚染され[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]まっていない。

都市の汚染がどれほど進んでいるかは、都市のユニット・廃棄物生産画面の右下に棒グラフとして表わされる。バーが伸びていくほど、公害（汚染スクエア）ができる確率が高くなる。惑星の環境悪化を知るには、マップ画面右上の「太陽」のマークを見る。濃い赤なら危険度が低く、白っぽいときは高いことを意味する。太陽がドクロになると危険度満点なので要注意。

宇宙船と移民

このゲームの最終的な目的のひとつとして、アルファ・ケンタウリ系のある惑星への宇宙移民がある。宇宙船の建造は国をあげての事業だが、成功すれば偉大な国として歴史に名を残すのだ。

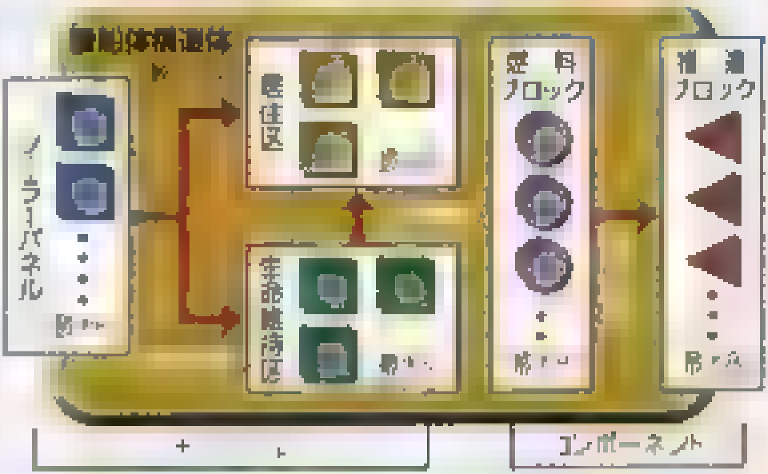
[illegible]

他の惑星[illegible]いくため[illegible]ま[illegible]宇宙船が[illegible]要[illegible]なる。宇宙船の建造は[illegible]界中のどこかで都市[illegible]まわな[illegible]で[illegible]アポロ計画」が完成すると可能になる。

[illegible]

[illegible]などと違い、宇宙船は船体構造体、「コンポーネント」「モジュール」などの各種の部品を生産し、それを組み立てていくことで完成する。それぞれの部品は役割が決まっていて、バランスよくつくらないと発射できなかったり、移民が全滅する。(→P 71)

■宇宙船の構造



[illegible]

宇宙船は「船体構造体」「コンポーネント」「モジュール」がそろえばすぐにも発射できるが、[illegible]成功率を上げたほうが得点は高くなる。それに宇宙船は一度飛び立つともう取り消すことができない。あとは到着時の報告を待つだけだ。

■ [illegible]

[illegible]

■ [illegible]

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- エネルギー [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 成功率 [illegible]



発射ボタン

宇宙船は1国に1機だけ。首都を占領されると自動的に破棄されるが、このときはもう一度建造し直すことができる。

イベント

ゲーム中におこるイベントはだいたいがプレイヤーの足を引っ張る災難だ。でもなかには国王感謝祭のように、予想外のボーナスをもらうようなお得なイベントも用意されている。

文明が進歩すると出なくなる



[illegible]

ゲ[illegible]ムを[illegible]など突然[illegible]く[illegible]現れる[illegible]か[illegible]断[illegible]。[illegible]の[illegible]もの[illegible]た[illegible]プレイヤ[illegible]攻撃[illegible]をおこなう。

[illegible]

■[illegible]

[illegible]

■[illegible]

[illegible]

2 発生する場合

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] ことができる

■ [illegible]

[illegible] なくなる

[illegible]

[illegible]

[illegible]

■ [illegible]

[illegible] なにもおこらない

[illegible]

栄誉の殿堂

ゲームが終了するとプレイヤーの得点が計算されて記録される。このスコアが記録された場所が「栄誉の殿堂（Hall of Fame）」だ。少しでも偉大な指導者として人々の記憶に残るためにがんばろう。

[illegible]

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



歴史の再生

[illegible]しく表示される

を教練をすると貯めた得点は0にも

スクエア　10点

登録されている。この文明





シヴィロペディア

「シヴィロペディア」は、
シヴィライゼーションの科学技術、建造物、不思議、ユニット、
政治形態についての知識がまとめられている便利なオンライン百科事典。
わからないことがあったらまずこれで調べよう。

◆シヴィロペディアの使い方◆

各項目とも、前半はその歴史的な意味や内容の説明、後半はゲームでの効果などが書かれている。続きを読みたいときは、方向キーの下を押すと画面がスクロールする。次の画面を見たいときは ボタンを、前の画面には×ボタンを押すともどれる。

◆こんなところでもシヴィロペディア◆

シヴィロペディアはメインメニューの[辞典]を選んで使うのがふつうだが、じつはほかの場所でも呼び出すことができる。新しい技術や政治形態を選ぶときや、生産するユニット、建造物の変更をしているときなどそれを調べたい技術やユニットを選び、 ボタンを押すと該当する項目がすぐに表示される。もとの画面へもどるときは×ボタンで。

Q&A

基本編～始めたばかりのあなたのために

Q マップの鹿とか椰子の実とかのマークはただの飾り？

Q 都市で生産しているものを途中で変更したいときは

Q 移動を途中で止めてユニットをその場所で止めることはできない？

Q 移動したいところにユニットが動かせないのはなぜだ！

[illegible]

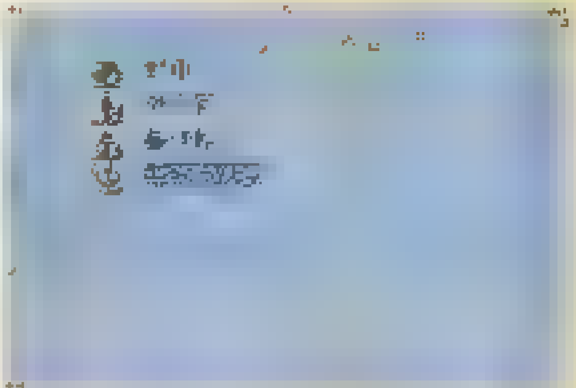
Q 防御状態のユニットをまた移動させる方法をおしえて

ユニットがマップ上にいるならかんたん

[illegible]

入り方向キー [illegible]

[illegible]



[illegible]

Q 暴動がおきてるぞ！いったいどーしたらいいんだ？

[illegible]

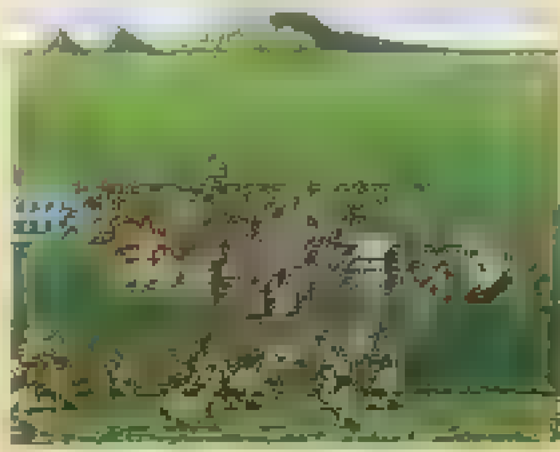
暴動がおきたときの緊急対策

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

（全主義のときだけ）

[illegible]物を計画的に生産しよう

→P34「市民と幸福」

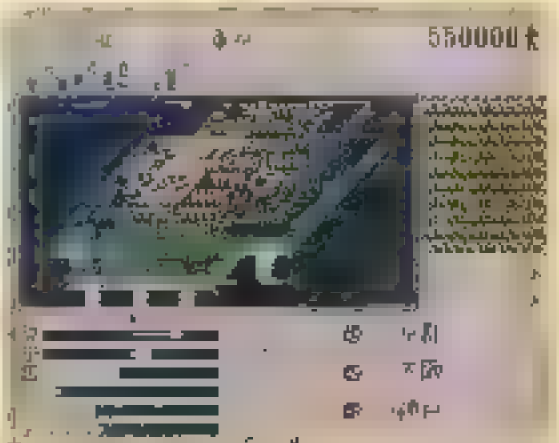


Q ある都市の人口が減ってしまうんですけど

[illegible]は減ってしまう。それ以外で減[illegible]

[illegible]上のスクエアマッ[illegible]ばかり! [illegible]されていな[illegible]

[illegible]人口は1以上にはならな[illegible]



■[illegible]ステータスバーで都市の[illegible]を[illegible]
[illegible]

Q いつまでたっても技術ができないのはどうして？

[illegible]

[illegible] 生産を増やしていこう。基本は [illegible] あるなど、ほかの生産が苦しく [illegible]

知識を増やす方法

● [illegible]

[illegible]

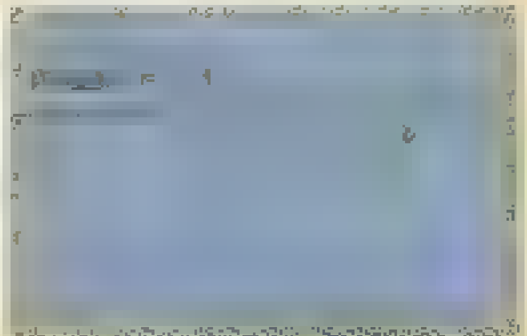
● 施設全体を増やす

[illegible]

る地形に配置する

● [illegible]

[illegible]



[illegible] そのターンに手に入る量だ

ほかにも

- 「防御」ってなんですか？
  - →防御側から
- ユニットが突然いなくなった
  - →都市でできる資源が不足している
  - P12「ユニットの種類」P3「生産ステータスバー」
- 水力発電所がつくれない！
  - →川か山かその近くの都市でないとできない
- 平和条約を破るとどうなるの？
  - →その後の指導者が悪く関係が悪くなる　P23「



Q 都市はどんなところにつくるのがいいの?

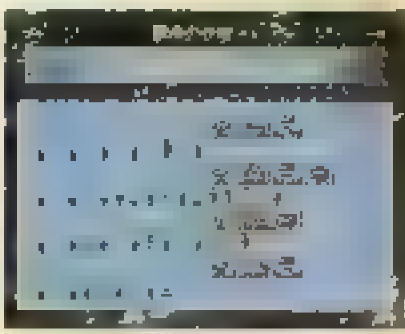
●一番重要なのはまわりの土地の生産力

●忘れがちな水回りをチェック

●近すぎても遠すぎても×な都市の

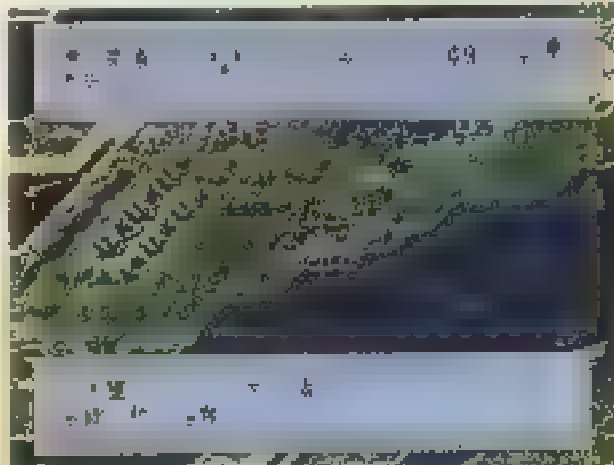


Q 不幸な市民の数が多いのはなぜ？



Q 貿易しようとしてもできない都市があるのはどうして？

Q 知らないうちに地面がドンドン砂漠になってしまうんですが



ほかにも

● [illegible]

→[illegible]を改良して[生産アップ]

● [illegible]

→[illegible]

P5「メインメニュー/勅語

● [illegible]

→[illegible]

● [illegible]することは[illegible]

→[illegible]

皇帝からのアドバイス

勝つためのノウハウをきみだけにこっそり教えちゃおう

さあシヴィライゼーションの達人を目指せ

◆◆◆山賊・海賊はほっといておくのが正解◆◆◆

難易度が低いときはとくにバーバリアンの攻撃力が弱いから、防御力が高いユニットを防御状態にしておけばまず勝てる。こちらからわざわざユニットを出して攻撃する必要はない。難易度を国王や皇帝でプレイしているときは強いので要注意。攻撃される前に投石機など攻撃力が大きいユニットで先に攻撃しよう。

◆◆◆艦船ユニットは自動移動でGO！◆◆◆

ユニットメニューの[自動]は、ユニットが自動的にしか移動しないので陸上ユニットだと問題が多いが、海上を動く艦船ユニットならとっても便利。とくにまだマップが見えていない地域を探索していくときや、偵察などのときに手間がはぶける。

◆◆◆近くにあるほかの国は早いうちに潰せ◆◆◆

もしスタートしてすぐに、近くに他の都市があるのを見つけたら、さっさと戦争をしかけてその国を潰してしまおう。近くにある他の国とは、勢力範囲が重なるので絶対に共存はできない。あとあとで戦争になるのは目に見えているのだから、だったら早いうちに芽をつめ！

◆◆◆戦争をするなら短期決戦で首都を狙え◆◆◆

ダラダラやっているとユニットの生産、維持などの経費が大変。またユニットが所属の都市を離れると市民が不幸になるのも忘れてはいけない。だからやるときめたら短期的に攻めて決めてくる。うまく首都がおとせれば戦力が弱くなるので、外交官を使って都市の取得もできる。

◆◆◆海岸の都市は艦船で攻撃して人口減をふせぐ◆◆◆

せっかく占領できても復興させるのに時間がかかるんじゃおいしくない。陸上・航空ユニットで都市を攻撃すると人口が減ってしまうが、艦船ユニットの攻撃は人口を減らさないのです!海岸沿いにある都市は艦船で攻撃せよ!

◆◆◆敵のスクエアマップに居座って生産を妨害する◆◆◆

単純に攻撃するばかりが戦争じゃない。誰かの国のユニットがいるスクエアには市民が配置できないことを利用して、スクエアマップ地域に居座って敵の都市を衰退させることができる。特殊資源のある地形に陣取れば効果満点。さらにキャラバンや外交官を使うと維持費もかからないから超お得。

◆◆◆大切な技術を開発したら交換はストップ◆◆◆

初めのころはどんどん交換していいが、軍事力や大幅な生産増加に直接結びつく技術(例:数学、車輪、法律など)を開発したら交換はストップ。交換は相手に渡せる技術を選べないので損になることが多い。



◆◆◆外交官はうまく使えば軍事ユニット以上◆◆◆

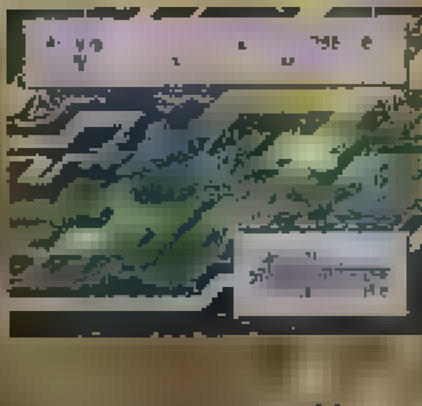
外交官は敵の都市を買収で手に入れるなど大きな「仕事」もするわりには、維持費もかからない使い勝手のいいユニットだ。うまく利用すれば軍事ユニットの何倍もの働きをする。とくに国王や皇帝でプレイしてるときは、これで情報を見たり、技術を盗んだりしないと勝つのはむずかしいだろう。

◆◆◆小部族から味方になったユニットは大切に扱う◆◆◆

所属がどこの都市でもないのがポイント。維持費がまったくかからないうえ、たとえ民主主義や共和制でも不幸な市民をつくらずに行動できるので、そのままで大切に扱おう。

◆◆◆七不思議を利用して早くユニットや建造物を生産◆◆◆

やや裏ワザになるけど、なんでもいいから七不思議を選び、その都市にほかからキャラバンをどんどん送り込む。適当に資源がたまったらほかのものに変更すれば、ふつうにつくるよりユニットや建造物が早くできる。





ユニットリスト

ユニット名	生産コスト	生産技術 / 終了技術	攻撃力 防御力 移動力	特徴ほか
開拓者	40	初期	0-1-1	[illegible]できる基本ユニット
民兵	10	[illegible]	1-1-1	[illegible]
重装歩兵	20	[illegible]	1-2-1	[illegible]おすすめ
装甲歩兵	20	[illegible]	3-1-1	[illegible]
マスケット兵	30	[illegible]	2-3-1	[illegible]
ライフル歩兵	30	[illegible]	3-5-1	[illegible]
機械化歩兵	50	[illegible]	6-6-3	[illegible]
投石機	40	[illegible]	6-1-1	[illegible]
野砲	40	[illegible]	8-1-1	[illegible]
自走砲	60	[illegible]	12-2-2	[illegible]
騎兵	20	[illegible]	2-1-2	[illegible]
チャリオット	40	[illegible]	4-1-2	[illegible]
騎士	40	[illegible]	4-2-2	[illegible]
戦車	80	[illegible]	10-5-3	[illegible]のは強力無比

ユニット名	生産コスト	生産技術 廃了技術	攻撃力 防御力 移動力	特徴ほか
戦闘機	60	[illegible]	4 2 10	[illegible] しないと墜落する。
爆撃機	120	[illegible]	12 1 8	[illegible]
ガレー船	40	[illegible]	1 0 3	[illegible]
コルベット	40	[illegible]	1 1 3	[illegible]
フリゲート	40	[illegible]	2 2 3	[illegible]
装甲艦	60	[illegible]	4 4 4	[illegible]
巡洋艦	80	[illegible]	6 6 6	[illegible]
戦艦	160	[illegible]	18 12 4	[illegible] 攻撃や視界は巡洋艦と同[illegible]
航空母艦	160	[illegible]	1 12 5	[illegible]

ユニット名	生産コスト	生産技術 終了技術	攻撃力 防御力 移動力	特徴ほか
輸送船	50	[illegible]	0-3-4	[illegible]
潜水艦	50	[illegible]	8-2-3	攻撃してくるまで相手に発見されない海の忍者 [illegible]
核ミサイル	160	[illegible]	99-0-16	[illegible] の「SDI防衛システム」が必要
外交官	30	[illegible]	0-0-2	相手の都市に入り大使館を [illegible] 盗んだりできる外交 [illegible] でも自由に移動可能
キャラバン	50	[illegible]	0-1-1	[illegible] 移動可能



[illegible] ユニットの生産に必要な技術
[illegible]

建造物リスト

建造物名	生産コスト	必要な技術	維持費	効果
宮殿	200	[illegible]	0	[illegible]
穀物倉庫	60	陶器	1	[illegible] 飢饉イベントを防ぐ
兵舎	40	[illegible]	0,1,2	[illegible]
城壁	120	建設	2	[illegible]
水道	120	建設	2	[illegible]
裁判所	80	[illegible]	1	[illegible]
寺院	40	[illegible]	1	[illegible] 神秘主義があれば2人
大聖堂	160	[illegible]	3	[illegible] があれば6人
競技場	100	建設	4	[illegible]
市場	80	通貨	1	[illegible]
銀行	120	[illegible]	3	[illegible] 市場がないとつくれない

建造物名	生産コスト	必要な技術	維持費	効果
図書館	80	[illegible]	1	[illegible]
大学	160	[illegible]	3	[illegible]
工場	200	[illegible]	4	[illegible]
工業プラント	320	[illegible]	6	[illegible]
火力発電所	160	[illegible]	4	[illegible]
水力発電所	240	[illegible]	4	[illegible]の都市にしかつくれない
原子力発電所	160	[illegible]	2	[illegible]物は1/2ですむ[illegible]トダウンの可能[illegible]
公共交通機関	160	[illegible]	4	[illegible]する
リサイクルセンター	200	[illegible]	2	[illegible]
SDI防衛システム	200	[illegible]	4	[illegible]
要塞	[illegible]	[illegible]		[illegible]力を2倍にする



[illegible]

部品名	生産コスト	必要な技術	役割・最大生産数
船体構造体	80	[illegible]	[illegible] る仕組みで最大48つくれる
コンポーネント	160	[illegible]	エンジン関係の[illegible]生産者 推進ブロック）か燃料ブロック [illegible] 最大○○つくれる
推進ブロック			エンジン本体。多く積むほど[illegible] [illegible]るので成功の確率もあがる
燃料ブロック			[illegible]
モジュール	320	ロボット工学	[illegible] [illegible]に分かれる
居住区			1つで住民1万人が住める施設
生命維持区			1つで居住区の生命維持を担う [illegible]
ソーラーパネル			[illegible]

[illegible]	生産コスト	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]+1になる
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]2人から4人にする
[illegible]	[illegible]	[illegible]	大[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	なし	[illegible]

[illegible]

ブロック
スクエアマップ
スペシャリスト
ステータ
セーブ



CIVILIZATION
「シヴィライゼーション」
Introduction Guide

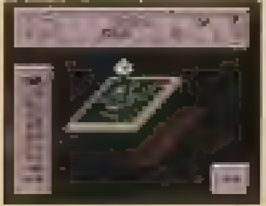
ASMIK

○コントローラの操作

○セーブのしかた



1 ゲームスタート



2 最初の都市をつくる

都市のしくみ

都市の画面





スクエアマップ画面

■生産ステータスバー

■食料・資源バー

■交易バー

1 生産(食料・資源・交易)は都市スクエアマップでおこなう





■灌漑・鉱坑で生産力アップ!

2 どのユニット・建造物をつくるか決める



3 市民の状態にも気を配る



■交易の配分

■ユニットを動かしマップ探検



■建造物や七不思議の建設



■次の技術は未来を決める



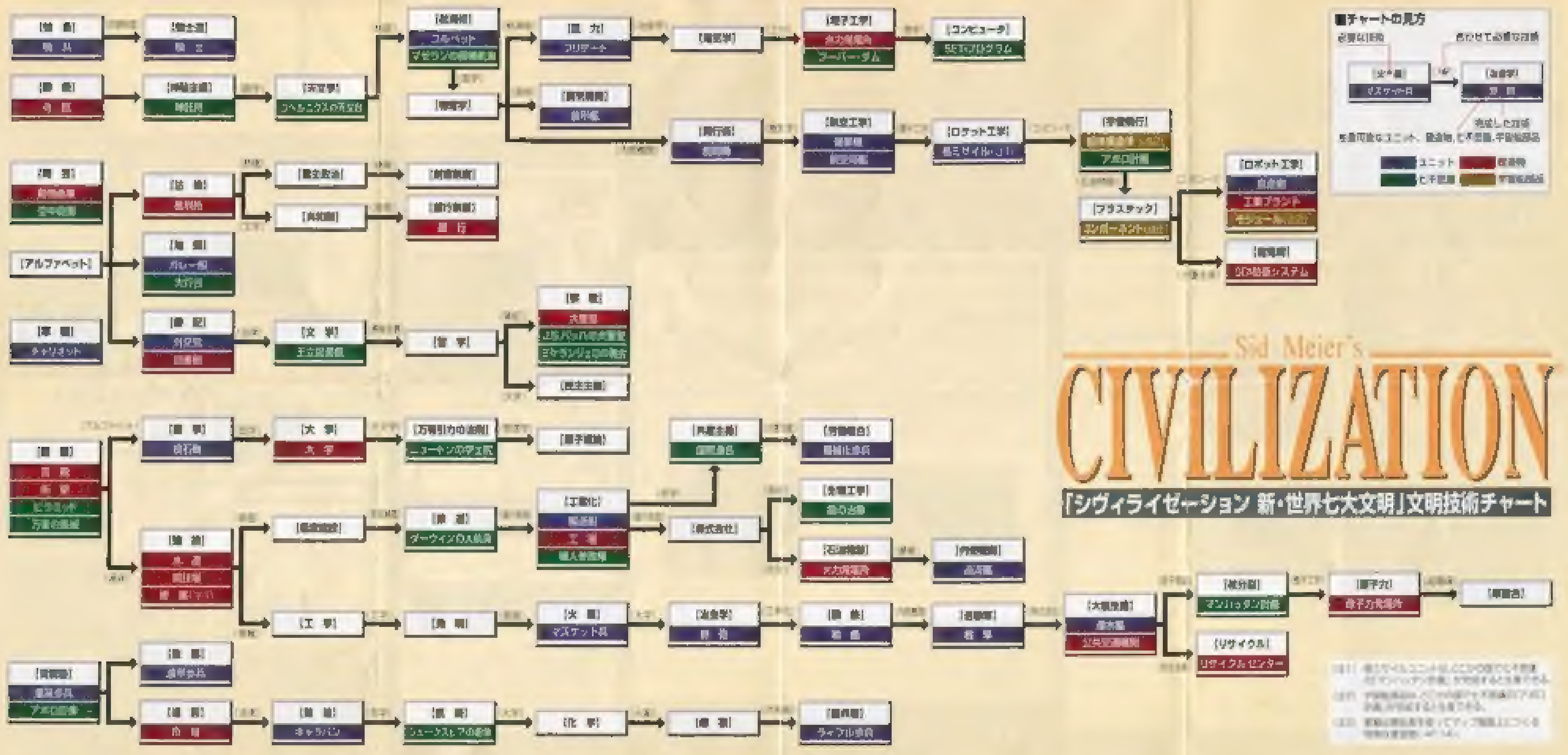
3 新しい都市が増えたら…



4 他の民族と接触すると…



5 そして最後は………



Sid Meier's
CIVILIZATION
「シヴィライゼーション 新・世界七大文明」文明技術チャート
■チャートの見方
[アルファベット]
[コンピュータ]
[ロケット工学]
[ロボット工学]
[プラスチック]
[リサイクル]
[文学]
[哲学]
[大学]
[火薬]
[工学]
[化学]